magazine

PlayerS

focus
una nuova era di pokémon è pronta per switch
il ragnarok e kratos finalmente sulle nostre console

funkomania
la (settima) arte pop

games review
mario+rabbids sparkes of hope
dragon ball the breakers
a plague tale requiem

electronics
sony dualsense edge

prendi subito la tua copia omaggio

85 novembre

DISPONIBILE DAL 3 NOVEMBRE

THE OFFICIAL GAME

WRC GENERATIONS

ACQUISTA SUBITO

3 www.pegi.info

PS5 | PS4 | XBOX SERIES X|S | XBOX ONE

nacon

FIA World Rally Championship ©2022 Published by Nacon and developed by KT Racing. An official product of the FIA World Rally Championship, under licence of WRC Promoter GmbH and the Fédération Internationale de l'Automobile. Manufacturers, vehicles, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 85 | novembre 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

Carissimi players,
questo mese arrivano due pezzi da novanta di quelli veri; I Pokemon e Kratos, così diversi tra loro, addirittura senza nessun incrocio di piattaforma, con dei fans che poco o nulla hanno in comune tra loro.
La saga dei Pokemon si arricchisce dell'ennesimo episodio che consolida il cammino intrapreso dell'open world mentre God of War per la spettacolarità delle ambientazioni e la solita trama avvincente si candida già seriamente ad essere il GOTY.
Vi rimandiamo comunque alle pagine interne dove ad ognuno di questi titoli è stato dato il giusto spazio per l'approfondimento che meritano.
A novembre si comincia anche a sentire parlare di offerte speciali perché a fine mese si entra nel mitico Black Friday.
Da questo a Natale il passo è brevissimo e senza accorgercene anche quest'anno si è arrivati a fine anno.
Finalmente presentiamo la prima formazione del nuovo FIFA 23 ci terrà maggiormente compagnia quando la stagione ufficiale troverà un inconsueto e quantomai anomalo stop a causa del mondiale che per ovvi motivi sarà meno interessante. Bisognerà aspettare altri quattro anni, se tutto va bene, per vedere la nazionale italiana ad un mondiale. Alla fine ne saranno passati dodici, forse qualche lettore non ha mai visto una partita con gli azzurri impegnati nella massima competizione per nazioni.
A consolarvi ci pensiamo noi con un Interminabile serie di gadget bonus pre sell che culminano con l'ennesima esclusiva nazionale proprio sui Pokémon per viziarvi come ci piace.
Buona lettura e alla prossima

EG

04 focus
una nuova era di pokémon è pronta per switch

08 focus
il ragnarok e kratos finalmente sulle nostre console

10 review
mario+rabbids sparks of hope

12 coming soon need for speed unbound

14 funko mania
la (settima) arte pop

17 inserto
calendario uscite novembre
poster del mese

21 retrogaming zombies ate my neighbors

22 review dragon ball the breakers

25 fut strategy ligue 1 / premier starting hybrid

26 review a plague tale requiem

28 smartmania
Xiaomi 12T pro processore e imaging da top di gamma

30 coming soon marvel's midnights suns

31 electronics
Sony DualSense Edge

32 magic world mono black midrange standard

una nuova era di Pokémon è p

Nonostante l'offerta videoludica sia sempre andata in crescendo sia per quantità che per qualità, la saga diamante dell'offerta Nintendo, insieme ai vari Super Mario e Zelda

Le novità attese da Gamefreak e The Pokémon Company sono corpose, in quanto i Pokémon Scarlatto e Violetto rappresentano l'apertura della nona generazione di Pokémon e il primo gioco originale della serie principale dopo Spada e Scudo del 2019. Da Pokémon Scarlatto e Violetto ci si aspetta che si prosegua la mezza rivoluzione intrapresa con Pokémon Legends: Arceus, l'apprezzatissimo spin-off prequel della quarta generazione (quella di Diamante e Perla) che ha introdotto un open-world più moderno, andando ad evolvere l'esplorazione in 3D vista in Spada e Scudo. Con Pokémon Scarlatto e Violetto si arriva alla maturità per il nuovo impianto di gioco messo su da GameFreak, con il primo vero Pokémon che accarezza la sua natura next-gen, andando ad abbandonare finalmente la divisione in macroaree della mappa di gioco, in favore di un'unica mappa liberamente esplorabile fin dal principio.

La regione di Paldea, sarà la prima regione Pokémon completamente esplorabile in un open-world unificato, senza alcun hub per collegare le varie aree, ma con una grande e unica mappa di gioco.

Quest'apertura verso un mondo di gioco ancora più grande per GameFreak, ha permesso agli sviluppatori di introdurre una funzione inedita per i nuovi Pokémon leggendari, che ci accompagneranno durante la nostra avventura da molto prima rispetto al passato e che fungeranno da mezzo di trasporto per velocizzare l'esplorazione della mappa. Miraidon e Koraidon saranno cavalcabili ed entrambi si "trasformeranno" in delle motociclette, alianti o moto d'acqua per attraversare le lande di Paldea. Se dal punto di vista del design la scelta stilistica riguardo ai due leggendari ci risulta piuttosto forzata e poco in linea con la loro natura organica, la funzionalità di questi assurdi mezzi di trasporto renderà le esplorazioni incredibilmente più godibili e rapide, andando a risolvere il problema delle infinite passeggiate già viste in Pokémon Arceus e che vista la natura del gioco, sarebbero state ancora più frequenti in Pokémon Scarlatto e Violetto.

Tra le meccaniche di gioco che abbiamo potuto vedere, una tra tutte rappresenta la punta di diamante dell'esperienza di gioco in Pokémon Scarlatto e Violetto, le Teracristallizzazioni.

Questa nuova funzione dal nome lungo e decisamente poco comodo da scrivere/pronunciare, permetterà di trasformare il nostro Pokémon durante le battaglie grazie al Teracristallo, un oggetto che poi dovrà essere ricaricato in un Centro Pokémon, permettendo quindi alle battagle di rimanere bilanciate e di non abusare di questa funzione che sembra decisamente potente e funzionale.
A differenza delle Megaevoluzioni, ogni Pokémon potrà essere Teracristallizzato durante le battaglie e ognuno avrà assegnato un Teratipo in aggiunta al tipo base del Pokémon. Il Teratipo verrà applicato al Pokémon al momento della Teracristallizzazione, permettendo quindi di cambiare il tipo del Pokémon durante la battaglia, con ovviamente tutti i bonus/malus che sono legate al nuovo tipo acquisito.
La Terracristalizzazione ovviamente è disponibile anche per i Pokémon avversari, sia per quelli controllati da altri allenatori, ma anche dai Pokémon selvatici, che vedremo brillare prima di iniziare il combattimento ad indicare la loro capacità di Terracristallizzarsi.
Una volta indeboliti e fatti tornare normali, potremo catturarli e aggiungerli al

pronta per Switch

a ormai decennale dei Pokémon rappresenta tutt'oggi un prodotto che si vende da solo, una delle punte di

nostro Pokédex insieme al loro Teratipo dedicato. Discorso doveroso anche quello legato al Pokédex che subisce un profondo restyling e ammodernamento, includendo foto dettagliate di ogni Pokémon catturabile a Paldea e rendendolo una fonte di informazione ancora più godibile e fondamentale per ogni appassionato Pokémon che si rispetti.
Durante il trailer gameplay del gioco si è avuto un assaggio delle tre diverse storyline da intraprendere nel gioco, tra cui troviamo la lotta al Team Star (il moderno Team Rocket) e la più nobile e desiderata da ogni allenatore Pokémon, la conquista delle otto Palestre Pokémon sparse per Paldea, la "Strada del Successo" che da sempre contraddistingue i titoli Pokémon. Durante il trailer abbiamo potuto vedere un esempio di combattimento in entrambi i casi, nel primo durante la conquista di una base del Team Star abbiamo potuto apprezzare le nuove funzioni di "Go Ahead", che ci permetterà di affrontare delle battaglie rapide e di schierare più di un Pokémon sulla mappa di gioco, andando ad eliminare i Pokémon gregari in velocità, per poi arrivare al combattimento finale con il Boss del Team Star.
Questa funzione sarà disponibile anche durante la nostra esplorazione del mondo di gioco e ci permetterà di liberarci velocemente delle battaglie base, quelle dove non abbiamo alcun interesse a catturare il Pokémon in questione.
Riguardo alle Palestre, anche qui ci sarà una fase pre-boss fight, dove ci verrà chiesto di superare l'Esame della Palestra per poter affrontare il Capopalestra. L'esame visto nel trailer era una semplice caccia al tesoro nella zona, ma sicuramente ne vedremo di più complessi nel gioco, con esami che quasi sicuramente includeranno anche dei combattimenti.
Le novità di Pokémon Scarlatto e Violetto sono molteplici pur non andando a rivoluzionare totalmente l'ecosistema di gioco anzi, lo solidificano in questo nuovo capitolo atteso su Nintendo Switch, portando quel passetto avanti da tanto richiesto dai fan della serie.
Non possiamo però evitare di parlare del comparto tecnico, che dai trailer ci è sembrato ancora piuttosto arretrato per la mole della produzione e per la potenza di Nintendo Switch che ha già dimostrato di saper reggere dei mondi di gioco ben più complessi e ricchi di dettagli rispetto a quello visto in Pokémon Scarlatto e Violetto. Rimettiamo il giudizio su stabilità e pulizia grafica in sede di recensione, ma è innegabile che il mondo di gioco risulti particolarmente scarno e basico per essere un tripla A del 2022.
Altre funzionalità da valutare una volta uscito il gioco sono quelle legate alla componente multiplayer, che prevede la possibilità di attraversare il mondo di gioco con altri 3 amici e di partecipare ai Raid Teracristal dove affronteremo un potente Pokémon Teracristallizzato con un Teratipo raro che potremo aggiungere al Pokédex una volta catturato.

Pokémon Scarlatto e Violetto si presenta come un titolo di netta importanza per gli appassionati e che probabilmente getterà le basi per il futuro della saga, pur continuando a soddisfare le richieste dei videogiocatori Nintendo

PRENOTA SU

BONUS DIGITAL
SET CURATIVO

Ottieni degli strumenti utili per i
la tua avventura in Pokémon Sca
Pokémon Violetto! Il set curat
permetterà di ricevere i segu
strumenti nel gioco:

10
Pozioni

10
Antidoti

Revi

© 2022 Pokémon ©1995-2022 Nintendo / Creatures Inc. / Game Freak Inc.
Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

Nintendo

AVVENTURA OPEN WORLD

RRIVO OVEMBRE

BITO PER OTTENERE*

LE

iniziare
arlatto e
ivo ti
enti

3
talizzanti

LA SACCA ORIGINALE DELL'ALLENATORE

ESCLUSIVA
ONGAME NETWORK

* offerta valida fino al 17 movembre 2022
Salvo esaurimento scorte promozionali

Il Ragnarok e Kratos finalm

God of War Ragnarok è arrivato, Kratos e Atreus nel regno di Midgard stavolta si concentreranno nel prov mitologia norrena che era stata profetizzata nel primo capitolo di questa nuova avventura nordica dello S

Le vicende del primo gioco hanno innescato una serie di eventi, a partire dal Fimbulwinter, un rigido inverno che avvolge le foreste di Midgard e come se non bastasse, penetra e indebolisce ogni creatura vivente, Dei inclusi, il preludio al Ragnarok e alla distruzione dei Nove Regni.

L'inverno rigido nel quale siamo costretti a vivere è un ottimo escamotage per permettere un reset delle abilità apprese da Kratos nel primo capitolo, giustificando quindi la nuova progressione che andremo ad intraprendere in God of War Ragnarok, a differenza di tanti altri sequel dove il personaggio principale deve riapprendere ogni abilità senza alcun apparante motivo.
Le Lame del Caos e il Leviatano sono sempre al proprio posto e disponibili dall'inizio del gioco, ma il sistema di combattimento è stato ripensato, reso più compassato e adatto alla situazione di debolezza in cui Kratos si trova, ma al contempo più profondo e ricco di opportunità grazie all'introduzione delle abilità distintive, che aggiungono degli effetti elementali ad ogni colpo e alla rivisitazione dello scudo.
Gli scudi infatti verranno divisi tra pesanti e leggeri, con una maggiore propensione al parry e ai danni alla stabilità per gli scudi leggeri e un maggior assorbimento dei colpi per quelli pesanti.
La progressione delle abilità di Kratos, quindi, sarà principalmente dedicata al ritrovo delle forze e delle capacità conquistate nel primo capitolo e perse a casua del Fimbulwinter, ma anche all'apprendere nuove abilità introdotte nel gioco, particolarmente pensate per legarsi all'ottimo level design che Santa Monica Studios ha preparato per noi.

In God of War: Ragnarok il level design raggiunge una perfezione ancora più mastodontica rispetto al primo capitolo, con una progressione che come sempre si articola in maniera lineare e diretta , per poi aprirsi nel funzionale hub che collegherà i vari regni e macroaree che andremo ad esplorare.

Mentre nel primo capitolo questa zona centrale era rappresentata dal Lago dei Nove, in Ragnarok è la città di Nidavellir a rappresentare il nostro punto centrale del gioco, dove gli sviluppatori hanno confezionato un pacchetto di missioni secondarie e vari eventi narrativi che potremo assaporare meglio nel prodotto finale. Il level design infine scalcia prepotentemente nell'ultima sezione del regno di Svartalfheim dove si trova appunto Nidavellir, una zona che ci ha stupito tantissimo per la varietà e per l'intelligenza nella sua concezione, con puzzle ambientali e una diversità mai vista prima nella serie. Tutta quest'abbondanza non ci lascia che ben sperare per il gioco completo, che se proseguisse in questo crescendo, sarebbe a mani basse un serio candidato al gioco dell'anno.

La cura e l'abbondanza sono all'ordine del gioco in God of War Ragnarok e il level design non è solamente un pretesto per creare ambienti spettacolari, ma anche e soprattutto un attore principale nell'esperienza di gameplay.

Gli sviluppatori incitano il giocatore a sfruttare la verticalità messa a disposizione nel gioco, a cercare di conquistare delle posizioni di vantaggio sul nemico e a sfruttare l'ambiente circostante nella nostra furia spartana, con la possibilità di utilizzare massi, tronchi d'albero ed altri elementi interattivi per abbattere il nemico.

nente sulle nostre console

vare ad evitare il Ragnarok, la fine del mondo nella Spartano

Ricordate l'epico primo incontro tra Kratos e Baldur nel primo capitolo?
Ecco, immaginate che quel livello di interazione con l'ambiente venga riproposto in ogni sezione che abbiamo potuto provare di God of War: Ragnarok e avrete un'idea della quantità di possibilità che il sistema di combattimento offre.
Le ore a nostra disposizione ci hanno dato modo ti testare ovviamente solo gli inizi del gioco; perciò, possiamo solo immaginare le possibilità che il combat system avrà da offrire una volta presa la mano con tutti i comandi e una volta sbloccate le abilità giuste, una varietà degna del Dio della Guerra.
Ovviamente il lavoro degli sviluppatori non si è limitato neanche nel comparto tecnico del gioco che ricordiamo, è un titolo cross gen a tutti gli effetti e perciò era lecito non aspettarsi grandi passi in avanti visto il livello già enorme raggiunto dal suo predecessore su PS4.
Ovviamente su Playstation 5 si raggiungeranno delle risoluzioni e un frame rate decisamente maggiori rispetto alla old gen, con una modalità prestazioni estrema che dovrebbe raggiungere i 120 fps su PS5.
Nonostante la necessità di mantenere il titolo giocabile anche su old gen, almeno su next gen God of War Ragnarok si mostra decisamente più evoluto rispetto al prequel, con un nuovo sistema di illuminazione più realistico e accurato e una migliore occlusione ambientale, uniti ovviamente a una maggiore risoluzione e livello di dettagli rese possibili dalla nuova console. Non abbiamo idea di quanto di queste novità troveremo anche su PS4, ma una cosa è certa, si può escludere totalmente un nuovo caso Cyberpunk 2077 visto che si parla di un'esclusiva centrale dell'offerta Sony, che vorrà rendere godibile a tutti i suoi utenti senza grossi compromessi.

le premesse erano ottime e la prima prova è stata superata a pieni voti, God of War Ragnarok è senza ombra di dubbio un titolo che farà parlare molto di sé, che potrebbe tranquillamente diventare il Gioco dell'Anno

Mario+Rabbids sparks of hope

20 ottobre
NSW
action
Ubisoft
Ubisoft

I Rabbids co

seppur con un po' di iniziale scetticismo, Mario + Rabbids ha sorpreso tutti diventando sin dal lancio uno tra i migliori titoli esclusivi per Switch, fondendo il gameplay strategico di X-Com con il mondo colorato di Mario e l'irriverente follia dei Rabbids

Un crossover inaspettato che grazie al suo enorme successo ha dato vita ad un nuovo sequel, questo sostanzialmente è Mario + Rabbids Sparks of Hope.
Ma quali sono dunque le novità rispetto al suo predecessore, sarà riuscito ad eguagliare il suo successo o sarà riuscito addirittura a migliorarne la formula? Beh, quello che possiamo dire è che le novità sono davvero molte quasi da trasformare questo sequel in qualcosa di completamente nuovo.
Ad esempio, ora le aree di gioco non saranno disseminate di combattimenti intervallati da brevi sessioni esplorative con enigmi da risolvere, ma vi sono ben cinque mondi differenti carichi di sfide, piccole missioni secondarie, strani personaggi ed enigmi seppur ancora semplici molto più variegati rispetto al passato.

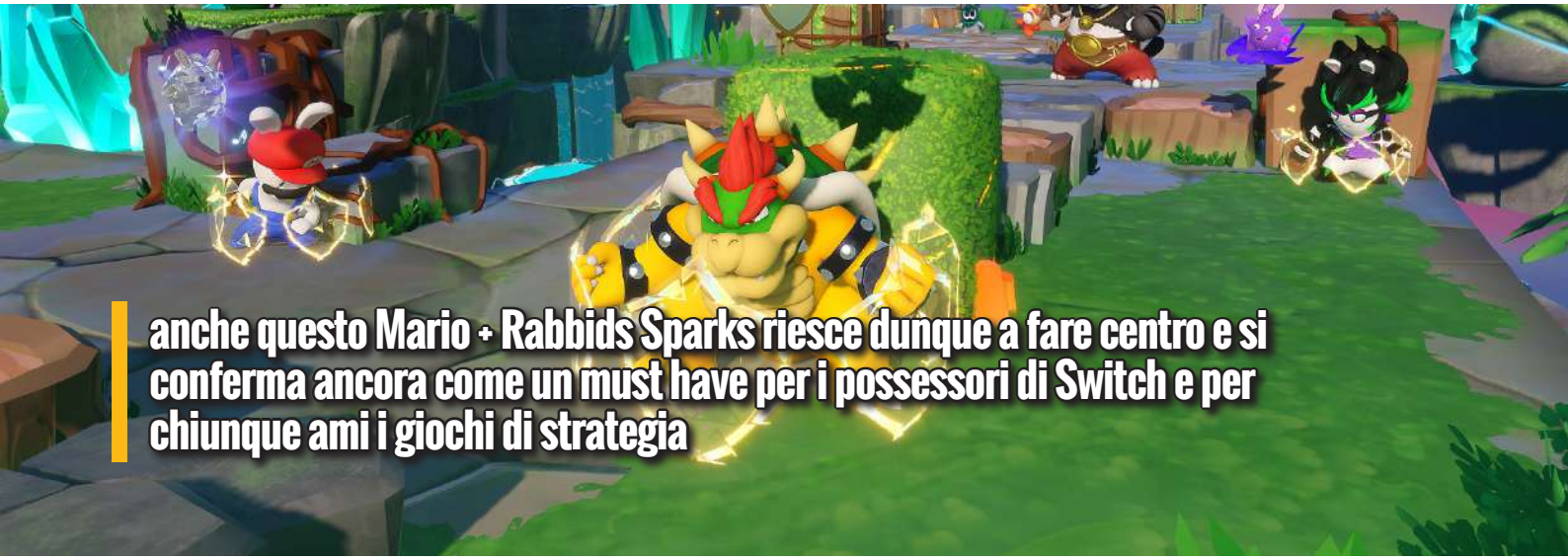
La storia questa volta vede Mario e soci affrontare un mostro tentacolare chiamato Cursa che vuole conquistare l'intera galassia infettandola con una specie di melma cosmica chiamata Darkmess e i nostri eroi verranno travolti dalla melma che li spedirà in un'altra dimensione.

Il nostro compito sarà quello di viaggiare di mondo in mondo e purificarli dal Darkmess e sarete felici di sapere che ora ogni mondo sarà molto più aperto e ricco di dettagli oltre che più piacevole da esplorare.
Questo senso di libertà lo ritroviamo anche nei combattimenti, ora molto più sciolti rispetto al primo episodio. Gli eroi ora possono muoversi liberamente per la mappa, sempre rispettando il limite della loro portata, oppure è possibile spostare un gruppo di tre in modo da scatenare una catena di salti di gruppo. C'è anche la possibilità di eseguire una serie di azioni gratuite per poi innescare un attacco prima della fine del turno. Questo senso di libertà ovviamente dona una nuova fluidità agli scontri in Mario + Rabbids stuzzicando la creatività del giocatore nel trovare ogni volta un modo diverso di annientare i propri nemici.

Sparks of Hope ha anche reso più unici ogni eroe donandogli un'arma unica; Mario, ad esempio, potrà colpire due nemici alla volta con i doppi blaster, mentre Luigi usa un frisbee che può rimbalzare sui bersagli.

tornano insieme a Mario e mpagni in un degno sequel

C'è spazio anche per una new entry, Edge, che è in grado scagliare sul campo di battaglia un'enorme spadone. Anche le abilità ora sono uniche per ogni personaggio e sono state diversificate tra quelle dei personaggi Nintendo e le loro controparti Rabbids.
A proposito di abilità speciali, Sparks of Hope, come da nome introduce le Sparks, abilità equipaggiabili che donano una vasta gamma di effetti devastanti. Tuttavia, la potenza di quest'ultimi rischia anche ai livelli massimi di sbilanciare gli incontri rendendoli a conti fatti più facili del previsto e annullando la necessità di strumenti difensivi.
Grazie alla loro versatilità nessuno scontro e nessuna condizione di vittoria ci sembrerà impossibile, nemmeno davanti al boss più potente.
In questo modo le battaglie procederanno molto rapidamente, ma ovviamente questo genera una palese mancanza di sensazione di sfida, e anche non abusando del sistema Sparks gli scontri saranno semplici da superare, anche senza necessità di tattiche particolari.
Il gioco, comunque, si lascia giocare che un piacere e sa divertire, anche se dei menu un pelo più intuitivi avrebbero reso più facile gestire lo scambio dei personaggi del team.
Per il resto il titolo gode di un'ottima colonna sonora realizzata da alcuni veterani di Nintendo che vale la pena ascoltare a tutto volume.



anche questo Mario + Rabbids Sparks riesce dunque a fare centro e si conferma ancora come un must have per i possessori di Switch e per chiunque ami i giochi di strategia

2 dicembre

need for speed unbound

il brivido della corsa e l'adrenalina dell'inseguimento sono tornati!

Need for Speed Unbound è esattamente come i precedenti Need for Speed ma allo stesso tempo è totalmente diverso. Il gioco è come una classica muscle car, icona di un'intera generazione, che viene riesumata e riprogettata con lo stile e la spavalderia del futuro e lo stesso ruggente motore (o una nuova e ronzante batteria) dei sogni dei tuoi genitori e nonni. Need for Speed Unbound soddisferà il tuo bisogno di velocità, ma in un modo unico e pensato apposta per te.
Sia ben chiaro, potrai ancora sfrecciare a bordo di auto iperrealistiche in località mozzafiato. In Need for Speed Unbound la tua auto-esplorazione va oltre il garage ed espande la tua tela, esponendoti ai vasti elementi che rendono la tua sete di velocità un'avventura, uno stile di vita e una forma d'arte. Con questa nuova aggiunta all'universo di Need for Speed, le strade e i viali per esprimere al meglio se stessi non hanno limiti: dalle auto e dai vestiti, alle strade e ai segni di pneumatici lasciati dalla tua auto.
Il brivido della corsa e l'adrenalina dell'inseguimento sono tornati!
Il mondo è la tua tela in Need for Speed Unbound.
Un nuovissimo ed esclusivo stile grafico combina elementi della street art più recente con le auto più realistiche della storia di Need for Speed.
Mettiti al volante di queste auto leggendarie in una campagna per giocatore singolo che ti sfiderà a battere gli avversari, guadagnare denaro e lasciare il segno nella scena delle corse clandestine.
Entra nel mondo di Lakeshore, dove un furto in un'officina a gestione familiare divide due amici e segna la tua ascesa da principiante a grande pilota, in un viaggio che ti vedrà affrontare la sfida estrema delle corse clandestine per recuperare un'inestimabile auto rubata.
Per arrivare alla vetta, devi correre dei rischi. Scegli come e quando mettere tutto in gioco, realizzando grandi derapate in strada, sbarazzandoti della polizia o scommettendo i tuoi guadagni contro i piloti rivali.
Ma ricorda, più vai veloce e più l'inseguimento si farà acceso... Pensa in fretta, prendi decisioni coraggiose e domina le strade di Lakeshore.
Se i migliori piloti di Lakeshore non sono abbastanza, mettiti alla prova con l'artista, l'imprenditore, l'attore e l'icona della moda A$AP Rocky in un nuovissimo evento dove dovrai dimostrare le tue abilità... con stile. Chissà, potresti riuscire a dare un'occhiata più da vicino alla sua auto o magari farci un giro.
Si parla di stile? Cura il tuo stile e fatti notare con centinaia di oggetti cosmetici, tra cui articoli di alcuni tra gli innovatori più all'avanguardia della moda e infinite opzioni di personalizzazione dell'auto, come nuovi effetti di guida che ti aiuteranno a illuminare le strade di Lakeshore.
E ricorda che, per avere l'aspetto giusto, bisogna anche avere la musica giusta.
Ascolta l'innovativa colonna sonora degli artisti della AWGE, all'avanguardia nel mondo dell'hip hop, che include la premiere mondiale del nuovissimo brano di A$AP Rocky "Sh*ttin' Me", presente anche nel trailer di presentazione.
Porta la tua abilità di guida al livello successivo e trasforma i tuoi amici in rivali nella modalità multigiocatore.
Entra in contatto con la community delle corse clandestine nei raduni underground di Lakeshore e scopri i migliori percorsi della città in Guida libera.
Che cosa stai aspettando? Prendi le chiavi della tua nuova auto e prenota subito Need for Speed Unbound per ottenere alcuni contenuti esclusivi, tra cui un epico pacchetto di effetti di guida, adesivi, una targa, grafica del banner e 150.000 dollari in denaro non appena entrerai nella modalità multigiocatore.
La gara non terminerà al lancio del gioco! Il mondo di Lakeshore non si ferma mai, grazie a una serie di aggiornamenti gratuiti che saranno resi disponibili dopo il lancio e che includeranno nuove funzionalità, esperienze, contenuti e altro ancora. Presto saranno svelati ulteriori dettagli sui contenuti post-lancio.

LEGO MINECRAFT

21183
I CAMPI D'ALLENAMENTO

21190
IL VILLAGGIO ABBANDONATO

21178
IL CAPANNO DELLA VOLPE

SCOPRI I NUOVI SET

la (settima) arte pop

verrebbe da pensare che parleremo di cinema, la settima arte, e invece personalizziamo il concetto e vi parliamo di personaggi "musicali"

Questo mese infatti approfondiremo le uscite e il catalogo dei Funko ispirati al mondo della musica.
Argomento che merita un gran numero di parole, almeno le stesse del numero di pop usciti su questo tema, quasi 350.
E pensate che la diffusione di questo genere è esplosa negli ultimi 5 anni in quanto fino al 2017, erano circa 60 le riproduzioni "rocks" esistenti.
Ma partiamo dal principio, la prima uscita riguarda ***Jimi Hendrix***, nel novembre 2010, numerata 01.
La particolarità di questo pop è che si chiamasse come la celebre canzone PURPLE HAZE, e non come l'autore della stessa, molto probabilmente per problemi di diritti d'immagine.
Al "Jimi non Jimi" si sono susseguite due uscite di ***Elvis Presley*** nelle versioni anni '50 e '70, anche qui probabilmente senza tutti i diritti necessari in quanto nelle successive versioni del magnifico cantante statunitense, uscite nel 2021, era riportato il nome intero a differenza di queste dove trovavamo il solo nome di battesimo.
Possiamo quindi affermare che la prima uscita ufficiale sia dedicata al gruppo dei ***KISS***, con i 4 personaggi usciti a metà 2011.
Da quel momento sono poi usciti dei "mostri sacri" della musica americana come ***Tupac, Ozzy Ousborne, i Run Dmc, i Ramones, sua maestà Michael Jackson*** e molti altri.
Nel 2012 però l'attenzione inizia a spostarsi anche negli altri continenti con le uscite dedicate ai ***Beatles*** e a ***PSY***(si avete letto bene, il cantante coreano autore di Gangnam Style).
Iniziano poi anche le prime release più attuali, come quelle dei "***My chemical Romance***" o di ***Justin Bieber***, artisti di grande successo ma non ancora divi consegnati alla storia.
Da qui poi le uscite sono centinaia, tra cui è d'obbligo menzionare le varie versioni di ***Freddie Mercury***, tra i pop più venduti di sempre.
Ma l'azienda americana non si è limitata solo ad uscite singole perché nel tempo ha ideato anche i multi-pack dove era possibile avere in un'unica confezione la propria band preferita.
Tra le più amate sicuramente ***Iron Maiden, Pearl Jam e BTS.***
E infine arriviamo all'ultima idea di Funko, i "pop albums", delle repliche della copertina del cd musicale con incluso il pop dell'autore.
Il numero 1 è del 2020 con l'album "Ready to die", di ***Notorius B.I.G. Breve*** cenno musicale, è il primo album del

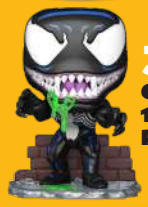
rapper nonché l'unico ad essere uscito mentre era in vita, nel lontano 1994.
Sempre nel 2020 uscirono gli album dei Black Sabbath e degli ***AC/DC***.
L'anno successivo fu trionfale a causa delle uscite delle super confezioni dei ***kiss, Queen, Guns, The Doors e dei Metallica*** dove oltre alla copertina del vinile vi erano presenti tutti i componenti del gruppo.
Insomma un vero e proprio cimelio da collezionisti.
Possiamo concludere dicendo che ogni appassionato di musica può trovare nel mondo pop, Funko pop, qualche grande artista a cui è legato.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di **ottobre**

1° Attack on Titan 1169 Battle Levi

2° Marvel 80Th First Appearance 593 Spider Man



3° Comics Covers: Marvel 10 Venom Lethal Protector

4° My Hero Academia 1147 Hawks

5° STRANGER THINGS 1247 DUSTIN

6° Disney: Lilo & Stitch 159 Stitch

7° Naruto Shippuden 186 Naruto Six Path

8° Sonic the Hedgehog 283 Sonic w/Ring

9° Demon Slayer 868 Nezuko Kamado

10° Naruto Shippuden 932 Naruto Six Path Sage

MAI VISTO PRIMA

XBOX Series S

A SOLI

€ 249,99

Anzichè €uro ~~299,99~~

XBOX

Dal 18 al 28 novembre, salvo esaurimento scorte promozionali

PLAYERS calendario uscite

1 martedì

2 **garfield lasagna party**

3 **03** PS5 - PS4 - XBOX - NSW PARTY GAME

4 **the chant limited edition**

5 **03** PS5 - XBOX ACTION / HORROR

6 domenica

03 PS5 - PS4 - XBOX RACING

harvestella

04 NSW RPG

08 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ACTION

7

8

9

09 PS5 - PS4 ACTION

football manager 2023

08 PC MANAGERIALE

Cobra Kai 2: Dojos Rising

08 PS5 - PS4 - NSW ACTION

10

darq ultimate edition

10 PS5 - PS4 - XBOX - NSW HORROR

Commandos 2 & 3 HD Remaster

10 PS4 - XBOX - NSW ACTION

tactics ogre: reborn

11 PS4 - XBOX - NSW RPG

11

12

13 domenica

yum yum cookstar

11 PS4 - XBOX - NSW CASUAL

atari 50: the anniversary celebration

11 PS5 - PS4 - XBOX - NSW ARCADE

14 **let's sing 2023**

15 **15** PS5 - PS4 - XBOX - NSW RHYTM

goat simulator 3

PLAYERS

GOD OF WAR®

16 mercoledì

17 **doctor who: duo bundle**
15 | PS4 - XBOX - NSW | ACTION

18

19 **smurfs kart**
15 | NSW | RACING

20

21 lunedì

22 martedì

23 mercoledì

24 giovedì

25

26

27

28

29

30

15 | PS5 - PS4 - XBOX | MANAGERIALE

goat simulator 3 pre-udder edition
17 | PS5 - XBOX | SANDBOX

my fantastic ranch
17 | PS5 - PS4 - XBOX | MANAGERIALE

the dark pictures anthology: the devil in me
18 | PS5 - PS4 - XBOX | HORROR

the dark pictures anthology: volume 2
18 | PS5 - PS4 - XBOX | HORROR

18 | NSW | ACTION

18 | NSW | ACTION

22 | PS5 - XBOX - NSW | RHYTM

22 | PS5 - PS4 - XBOX | ACTION

gungrave g.o.r.e
22 | PS5 - PS4 - XBOX | ACTION

the house of the dead remake
29 | PS4 - XBOX | ACTION

ys viii: lacrimosa of dana
30 | PS5 | RPG

novembre

1993

Zombies Ate My Neighbors

uno dei migliori titoli action per l'iconico Super Nintendo!

SNES
Action / horror
Lucas Film Games
Konami

Bentrovati nuovamente nel nuovo angolo dedicato al retrogaming dove ogni mese andiamo a riscoprire vecchi titoli che hanno lasciato il segno in noi videogiocatori.
Questa volta andiamo a toccare un grande classico del Super Nintendo targato 1993, una piccola perla pubblicata da Konami e sviluppata da Lucasfilm Games: Zombies Ate My Neighbors.
Ispirato ai B-Movie a tema horror, si tratta di un insolito sparatutto con visuale dall'alto dove ci troviamo a difendere il nostro vicinato da non morti e altre strane creature.
L'obiettivo del gioco sarà infatti quello di esplorare l'area di gioco e salvare dieci vicini mentre ogni cosa attorno a noi cercherà di ucciderci.
Il vantaggio è che il nostro personaggio, uno strano tizio con gli occhiali 3D, ha la possibilità di armarsi fino ai denti; tuttavia, il nostro equipaggiamento iniziale partirà ad un semplice fucile ad acqua caricato con acqua santa.
Un'arma basilare che infliggerà danni modesti ai nemici più piccoli, ma quando si tratta di mostri ben più grossi allora lì avremo bisogno di una maggior potenza di fuoco.
E l'armamentario in Zombies Ate My Neighbors non manca, tra bazooka, dinamite e persino una pozione magica in grado di trasformarci in un enorme mostro spaventoso.
In ogni livello saremo chiamati a salvare sempre i nostri vicini, ma seppur in un primo inizio le cose sembreranno facili, con l'avanzare del gioco i mostri diventeranno più aggressivi e l'azione diventerà decisamente intensa creando non poche difficoltà nel trovare i nostri vicini, soprattutto negli ultimi livelli di gioco.
Ad oggi tecnicamente Zombies Ate My Neighbors risulta ancora molto godibile grazie anche ai toni scuri utilizzati nel gioco che creano in ogni livello un'atmosfera decisamente inquietante.
Ogni livello ha un aspetto contraddistinto e il gioco offre sempre qualcosa di nuovo dimostrando una gran varietà.
Anche le musiche e gli effetti sonori sono decisamente buoni e resta il tutto perfettamente in tema co l'atmosfera da film horror di serie B.
Tuttavia qualche motivetto viene forse ripetuto un po' troppo spesso finendo presto per annoiare il giocatore. Se siete amanti dei titoli action e vi piace il tema horror, Zombies Ate My Neighbors saprà senz'altro divertirvi e strapparvi qualche buona ora davanti allo schermo.
Andate quindi a sterminare i zombie nel vostro vicinato, chissà che non scopriate una piccola chicca qualora ovviamente non l'abbiate già fatto a suo tempo.

Dragon Ball the breakers

- 14 ottobre
- PS4 - XBOX - NSW
- Action
- Dimps
- Bandai Namco

riuscirebbe essere umano n

chi conosce bene il franchise di Dragon Ball è abituato a vedere i cosiddetti guerrieri Z fronteggiare costanti minacce al pianeta Terra in forma di super cattivi di ogni genere

I videogiochi della serie ci hanno sempre abituato a rivivere questi momenti epici attraverso svariati picchiaduro con solo rari titoli che sono riusciti a proporre una formula alternativa.
Ad aggiungersi a questo raro filone ecco arrivare un nuovo titolo dedicato alla serie da Bandai Namco, Dragon Ball: The Breakers. In questa particolare digressione gli sviluppatori si sono fatti una domanda specifica: "Come se la caverebbero un gruppo di semplici essere umani contro gli esseri più cattivi e potenti che hanno mai minacciato l'universo di Dragon Ball?" Una visione atipica, ma nuova al contempo stesso che ha sin da subito stuzzicato i fan della serie.
Il tutto si traduce in realtà in un gioco di sopravvivenza asimmetrico 7v1, una formula già conosciuta nel mondo videoludico grazie a titoli già affermati come Dead by Daylight e Friday the 13th: The Game. Per spiegarvelo in parole molto semplici si tratta di un genere rigorosamente online in cui una serie di giocatori deve sopravvivere per un tot di tempo ad un'entità superiore sempre controllata da un dato giocatore, e quest'ultimo al contrario dovrà impegnarsi a dare la caccia agli altri giocatori, i cosiddetti sopravvissuti, prima dello scadere del tempo.
Dragon Ball: The Breakers prende proprio questa formula e la trasforma secondo le sue regole.

Nel gioco vestiamo i panni di uno dei sette sopravvissuti bloccati in una sorta di linee temporali dove dobbiamo nasconderci abbastanza a lungo dai cosiddetti Raider prima di avviare la sequenza di avvio di una macchina del tempo e fuggire, oppure in alternativa organizzare un'offensiva abbastanza efficace da sconfiggere i vari super villain della serie.

Ad ogni partita il gioco dissemina l'area di gioco con oggetti speciali sempre nuovi e donano una propria entità al titolo, come la possibilità di trasformarsi in versioni più deboli degli eroi dell'anime o di radunare le sfere del drago per esprimere un desiderio in grado di ribaltare la situazione. Questo dà una certa varietà all'esperienza, e la difficoltà ovviamente tende a variare in base a questi oggetti e al Raider che si sta affrontando.
Anche gli stessi Raider vantano stili di gioco molto diversi tra loro regalando una sfida intrigante sia per chi lo sta giocando sia per chi è nei panni di un sopravvissuto. Al lancio del gioco i Raider disponibili sono tre: Cell, Freezer e Majin Bu.
Ognuno di loro ha una serie di trasformazioni che avvengono lentamente nel corso della partita fino a diventare delle vere e proprie forze distruttive.
Durante le prime forme gli obiettivi dei Raider sono molto basilari e si concentrano sul rintracciare i sopravvissuti persi nel tempo o eliminare i giocatori uno ad uno

e a sopravvivere un normale ell'universo di Dragon Ball?

per diventare più potenti, distruggendo a poco a poco sezioni della mappa lungo il percorso.
Purtroppo, giocare come Raider non è mai facile poiché avviene a turni e non c'è possibilità di selezionarlo, anche se il gioco tende a dar priorità a chi non ha ancora vestito i panni del cattivo, mediamente ci vogliono dalle tre alle cinque partite di attesa.
Dato che ogni partita dura all'incirca dieci minuti si tratta di un'attesa davvero lunga che non dà nemmeno la possibilità di imparare a giocare in maniera competitiva nei panni del Raider.

Anche giocare come sopravvissuto funziona piuttosto bene ed è un'esperienza non solo divertente, ma anche a tratti molto tensiva con la costante pressione di un nemico potente che ci dà la caccia, e questo nell'universo di Dragon Ball si sposa decisamente bene.

L'unico neo su questo versante è probabilmente la mancanza di un gioco di squadra e una mancata comunicazione tra i giocatori, non dando quella possibilità di far sviluppare una community al gioco. Per quanto concerne il lato tecnico di Dragon Ball: The Breakers, il titolo è minato solo da problemi minori come elementi dello scenario non perfettamente caricati o altri che mandavano direttamente in crash il gioco durante una singola sessione. Abbiamo riscontrato problemi anche durante il matchmaking che ha richiesto in più di una partita almeno cinque minuti, e con i dieci minuti di durata a match abbiamo avuto la sensazione di una progressione di sviluppo del personaggio molto lenta.
Detto ciò, Dragon Ball: The Breakers è senz'altro una ventata d'aria fresca per il franchise composto per lo più da picchiaduro, inoltre l'idea di preda e cacciatore nel mondo di Toriyama funziona e dà una grande sensazione di tensione.

ci sono degli aspetti che andranno sicuramente migliorati per un gioco ancora in forte crescita, ora come ora risulta già un titolo piuttosto divertente e diverso dal solito che i fan di Dragon Ball sapranno sicuramente apprezzare

IN ARRIVO IL 22 NOVEMBRE

EVIL WEST

PRENOTA SUBITO E OTTIENI

IL PACCHETTO SELVAGGIO WEST
INCLUDE IL COMPLETO DIFENSORE D'ORO PER JESSE E LE SKIN PER LE ARMI RELIQUIE D'ORO

18
www.pegi.info

PS5 PS4 XBOX SERIES X XBOX ONE FLYING WILD HOG FOCUS ENTERTAINMENT

Ligue 1 / Premier starting hybrid

Vi sembrerà nelle vostre console da quasi una vita, ma quella che state per leggere è la nostra prima, vera uscita relativa a Fifa 23!
I più appassionati di voi avranno già messo in piedi squadre di livello, ma abbiamo scelto di cominciare con una squadra abbordabile più o meno da tutti, che resti sotto i 100k di costo complessivo, e che potete abbassare ulteriormente assicurandovi le versioni base di alcuni calciatori, in attesa di potervi accaparrare i tanto agognati In Form.
La difesa a 3, almeno in queste prime battute, sembra funzionare meglio rispetto alle scorse edizioni, così proponiamo un 3-5-2 con tanto talento offensivo ma che possa garantirvi anche una discreta solidità difensiva.
Molto importanti sono, in relazione a ciò, le istruzioni da assegnare ai giocatori: "rientra in difesa" va assegnato agli esterni di centrocampo e al trequartista, così come per i mediani vi consigliamo un prudente "resta dietro in attacco", per non lasciare sguarnito il terzetto arretrato.
La nostra ibrida Premier – Ligue 1 parte con un calciatore che ha affrontato proprio questo passaggio in estate: ***Kasper Schmeichel***, una vita a Leicester e ora approdato a Nizza, è tra i migliori portieri a costo abbordabile che possiate assicurarvi.
Davanti a lui tre centrali fisici ma anche discretamente rapidi: il sempre competitivo ***Joe Gomez***, il portoghese ***Tiago Djalò*** e il nuovo arrivato in casa City, ***Akanji***, che potete anche sostituire con la sua versione IF.
A sfrecciare sulle fasce abbiamo un altro "epurato" dalla Premier, l'ex Arsenal ***Nicolas Pépé***, e ***Martin Terrier*** versione RTTK, meno torrenziale nella corsa del suo dirimpettaio ma più fisico e molto incisivo in zona gol.
Davanti alla difesa abbiamo due veri e propri colossi: una vecchia conoscenza come ***Seko Fofana***, fisicamente devastante come nella scorsa edizione, e la sorpresa di questo primo mese di FUT, ***Denis Zakaria***, che all'impatto unisce una velocità sconosciuta a molti pari ruolo. Ideale raccordo tra i reparti è il suo compagno di club, ***Mason Mount***, che a seconda dello stile intesa che deciderete di assegnargli può diventare un eccellente assistman o un fenomenale incursore con un ottimo tiro dalla distanza.
Davanti non possiamo prescindere da ***Wissam Ben Yedder***, ogni anno un po' meno veloce, ma sempre troppo mortifero in zona gol, a cui affianchiamo la versione IF di ***Jonathan David***, decisamente più valida di quanto gli attributi suggeriscano, per una coppia d'attacco completamente ambidestra che vi permetta di andare a rete da ogni posizione.
Per gli amanti del gioco aggressivo, potete assegnare alla squadra la tattica "pressing una volta persa palla", e ai centrali difensivi di destra e sinistra l'istruzione "difesa aggressiva".
Sperando che possiate apprezzare questo primo 11, vi diamo appuntamento al prossimo mese!

rating	83
chemistry	33/33
pac	82
sho	69
pas	75
dri	80
def	60
phy	76

A plague tale requiem

- 18 ottobre
- PS5 - XBOX
- action
- Asobo Studios
- Focus Entertainment

la peste raggiu
De Rune pro

tra le sorprese più memorabili degli ultimi anni nel panorama videoludico un posto è senza dubbio occupato da A Plague Tale: Innocence, la produzione di Asobo Studio uscita nel 2019, un anno dove riuscire ad emergere tra le tante uscite di gran livello è stata un'impresa non facile

Il primo capitolo dell'epopea medievale di Amicia e il suo fratellino Hugo è iniziata nella tragedia, con i due fratelli costretti a fuggire dalla residenza della famiglia De Rune e a dover combattere per la propria vita, in un periodo storico dove oltre alla Guerra dei Cent'anni ci pensa anche la Peste Nera a distruggere la Francia. Nonostante la rappresentazione storica di Asobo Studio in A Plague Tale si macchi di una vena paranormale, questo contribuisce a rendere l'atmosfera ancora più cupa e ammorbante, senza mai finire nel fantasy esagerato che avrebbe invece rovinato l'esperienza, ed è proprio da queste ottime base gettate nel primo capitolo che ritroviamo l'avventura di Amicia e Hugo, che in A Plague Tale: Requiem cercheranno di lasciarsi alle spalle gli eventi del primo capitolo.

Le ambientazioni grigie e cupe dell'Aquitania del primo capitolo lasciano spazio ad una ben più accogliente Provenza, regione costiera della Francia che i fratelli De Rune scelgono per poter ripartire con la propria tragica vita.

Nelle prime ore di A Plague Tale: Requiem sembra che i nostri fratelli si dirigono verso un futuro più radioso, più semplice e adatto per la loro tenere età, una convinzione che ben presto verrà smentita visto che la devastazione della peste e i problemi perseguitano i due superstiti della famiglia De Rune e li raggiungono in Provenza, dove ancora una volta saremo costretti a lottare per la nostra sopravvivenza e soprattutto, per proteggere il piccolo Hugo.

Come per il predecessore il gameplay di A Plague Tale: Requiem tende ad enfatizzare un approccio stealth, cercando di evitare le ronde di guardia e sfruttando soprattutto le zone d'ombra ai fini del gameplay, che ancor più di prima saranno fondamentali per evitare lo scontro frontale al quale ovviamente non siamo minimamente preparati.
Togliendo infatti la fidata fionda di Amicia e la balestra per la quale le munizioni scarseggiano sempre, affrontare a viso aperto un gruppo di guardie porterà quasi sicuramente al game over in quanto giustamente, Amicia non è un combattente addestrato ma una giovane sopravvissuta nata in ambienti nobili molto lontani dal combattimento.
Nel gameplay di A Plague Tale: Requiem troviamo anche dei puzzle ambientali di nuova concezione per la serie, quasi sempre basati sulla gestione dei fuochi che potremo anche spengere a distanza per creare le zone d'ombra necessarie per nasconderci oppure, accendere per far luce in zone d'ombra e difenderci dai ratti.
Il gameplay è di base quello già visto in A Plague Tale: Innocence con l'aggiunta di un sistema di creazione alchemico ben strutturato e sfruttato a dovere dal level design, che permetterà ad Amicia di cavarsela nelle situazioni più disparate, salvo una buona preparazione.
Per il resto il gioco non presenta particolari rivoluzioni, concentrandosi piuttosto su un abbellimento generale delle ambientazioni di gioco, che sfruttano a dovere la più ispirata e colorata Provenza, unita ad una maggiore consapevolezza

unge la Provenza e i fratelli oseguono la loro avventura

ed esperienza per Asobo Studio, che confeziona un prodotto di qualità eccelsa nel level design, offrendo anche delle zone più aperte e libere rispetto ai corridoi soliti della serie.

Dal punto di vista narrativo A Plague Tale: Requiem prosegue l'ottimo lavoro inaugurato con il primo capitolo, ed è una perla di storytelling che in molti ricorderanno negli anni a seguire.

A Plague Tale: Requiem ci porta alla conoscenza di personaggi meravigliosamente scritti degni di una serie TV di altissimo livello, con degli sviluppi narrativi e un ritmo nella storia che difficilmente vediamo in produzioni tripla A, ancora meno in produzioni minori come questa. Asobo Studio sotto questo punto di vista ha fatto un lavoro eccezionale, rendendo A Plague Tale: Requiem un gioco che narrativamente rappresenta un vero capolavoro.

Stupisce la qualità e la cura messa nella sceneggiatura e nella scrittura di ogni piccolo dialogo e incontro anche casuale, enfatizzato da un'ottima regia e da un motore grafico che mostra i muscoli su console next-gen e PC, a patto da soddisfare le esigenti richieste hardware.

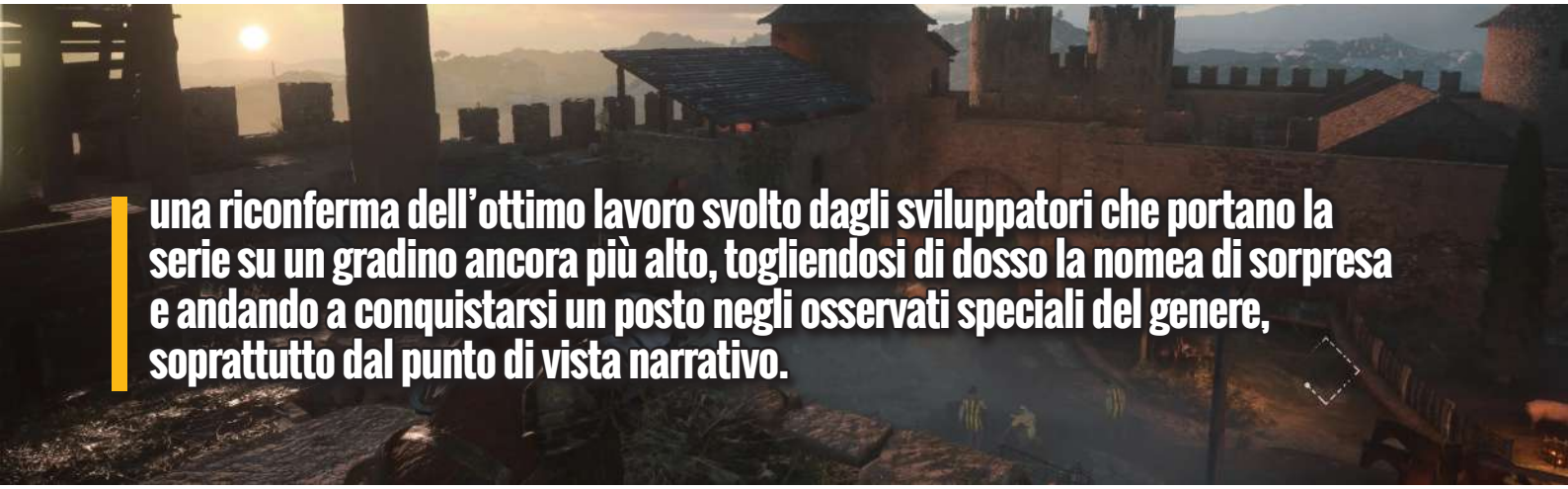
Graficamente A Plague Tale: Requiem è un gioco spettacolare, grazie ad un motore grafico lasciato finalmente a briglie sciolte, godendo appieno della sua anima esclusivamente next-gen.

In A Plague Tale: Requiem non si è voluto scendere ad alcun compromesso grafico e il risultato finale è davvero incredibile per la produzione di Asobo Studio, che in alcune sezioni ci lascia a bocca aperta grazie anche all'ottimo sistema di illuminazione che viene egregiamente sfruttato nella regia del gioco.

Anche lato sonoro A Plague Tale: Requiem riesce a regalare un'esperienza di gioco appagante sia nei suoni ambientali che nella colonna sonora, andando a migliorare di molto anche il doppiaggio rispetto al primo capitolo.

Purtroppo, non è disponibile il doppiaggio in italiano, ma sono comunque attivabili i sottotitoli che rendono il gioco fruibile a tutti.

A Plague Tale: Requiem è un gioco davvero eccezionale e come il suo predecessore rappresenta una perla di grandissimo livello di cui ogni giocatore ne apprezzerà le varie sfaccettature tecniche e soprattutto narrative, dove il gioco raggiunge dei livelli quasi unici.



una riconferma dell'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori che portano la serie su un gradino ancora più alto, togliendosi di dosso la nomea di sorpresa e andando a conquistarsi un posto negli osservati speciali del genere, soprattutto dal punto di vista narrativo.

Xiaomi 12T Pro processore e imaging da top di gamma

Una nuova famiglia di smartphone Xiaomi arriva sul mercato per gli ultimi mesi di questo 2022, si parla di Xiaomi 12T series e si presenta come aggiuntiva alla già esistente Xiaomi 12

Xiaomi 12T Pro è uno smartphone molto semplice dal punto di vista del design. Somiglia a molti altri smartphone Xiaomi, sia di fascia alta che di fascia media. Con i suoi pro e i suoi contro. La sensazione al tocco sul retro è piacevole grazie al vetro satinato che non trattiene le impronte, mentre il profilo è solamente in plastica.

Design

Nell'aspetto estetico la nuova famiglia Xiaomi 12T è molto simile a quella di inizio anno, semplicemente meno rifinita nei dettagli ma comunque piacevole. La principale differenza è sul modulo fotografico e qui possiamo dire che questo rappresenta anche la principale novità in termini hardware.
Sul retro dispone di un pannello in vetro satinato piacevole al tatto, curvo sui lati e con un trattamento leggermente anti impronte, sul fronte invece è presente un ampio display da 6,67" con risoluzione 1220p, nitido, con colori vivaci e tecnologia AdaptiveSync ovvero capace di variare il refresh rate tra 30, 60, 90 e 120 Hz. Purtroppo però non è a tecnologia LTPO come Xiaomi 12 Pro. Allo stesso modo anche l'audio è leggermente inferiore ma comunque di alta qualità, curato by harman kardon e con effetto stereo fuoriuscendo dalla capsula auricolare e dallo speaker principale.
Sotto al display invece è presente il sensore di impronte digitali che è sveglio e rapido, all'occorrenza può essere utilizzato anche per misurare il battito cardiaco grazie alla funzione dedicata presente nelle funzionalità speciali.
Da notare il sensore di prossimità dove l'azienda ne ha finalmente re-introdotto uno di tipo ottico; dopo anni in cui si era intestardita ad utilizzare un sensore virtuale poco efficace, qui certifichiamo che non c'è nessun problema ed anzi, il sensore ottico è visibile come deve essere agli occhi di una fotocamera.

Caratteristiche

A bordo di Xiaomi 12T Pro c'è Android 12 con la nuova interfaccia grafica MIUI 13 e qui confermiamo un'altra volta che Xiaomi sembra aver lavorato meglio rispetto al passato, ascoltando le critiche della community. Durante la nostra prova infatti non abbiamo rilevato nessun problema grave di usabilità: le notifiche arrivano in orario, non si creano accavallamenti all'interno della tendina né abbiamo riscontrato la solita aggressività nella chiusura delle applicazioni.
Detto ciò la MIUI 13 non si discosta eccessivamente dalla precedente, graficamente parlando, risulta un po' più minimale ma viene al solito soppiantata qualsiasi traccia del Material You , per esempio i Temi sono i classici della MIUI e non c'è alcuna funzionalità che adatta i colori del sistema allo sfondo. Questo può essere un bene o un male, dipende dai punti di vista, indubbiamente è iconico per il brand.
Fra le varie funzionalità c'è ovviamente l'always-on display, c'è l'integrazione del pannello laterale dove aggiungere dei collegamenti rapidi, le app in finestra, lo spazio nascosto da proteggere con impronta o password e la modalità lite.

Fotocamera

Il comparto fotografico di Xiaomi 12T Pro è completamente diverso rispetto al modello Xiaomi 12 Pro che aveva un trio da 50 megapixel.
In questo caso l'azienda cinese punta tutto sul sensore principale tralasciando gli altri due:
200MP f/1,69 con pixel binning 4-in-1;
8MP ultra grandangolare;
2MP macro;
fotocamera frontale da 20 megapixel.
Un ampio paragrafo lo merita ovviamente il sensore principale. È da 200 megapixel e quindi estremamente definito ma ovviamente le foto col punta e scatta le fa a 12 megapixel. Bene perché altrimenti non basterebbe 1 TB di memoria di archiviazione per contenere tutte le foto che peserebbero altrimenti 50 MB ciascuna. Lavora in pixel binning 4-in-1, questo vuol dire che scatta una foto reale a 50 megapixel unendo 4 pixel alla volta, quindi effettivamente fa foto molto dettagliate. Ne è una dimostrazione il fatto che, anche zoomando le foto, ci siano davvero poche differenze scattando in modalità ultra HD a 200 mpx e 50 mpx. In secondo luogo

però questo ha permesso a Xiaomi di evitare di dover inserire un quarto sensore fotografico per avere uno zoom 2x, perché è sufficiente fare un crop sul sensore principale per realizzare la stessa foto, un due in uno in pratica.
È una soluzione che permetterà ai produttori di risparmiare un sensore e quindi spazio sul retro e soldi. I benefici sono tanti e non solo per l'azienda: scattare con lo stesso sensore a 1x e 2x permette di avere un'omogeneità spesso ricercata nel bilanciamento del bianco, e ne vanno a beneficiare ad esempio anche i ritratti che, scattati a 2x offrono una resa decisamente interessante con dettagli e un bel bokeh reale e di impatto.
Il sensore è davvero di qualità e le foto che realizza Xiaomi 12T Pro sono molto valide un po' in tutte le condizioni di luce, anche quando ci sono forti contrasti. Il discorso è diverso invece quando si usano gli altri due sensori, ed davvero un peccato che Xiaomi non lo abbia fornito della stessa ultra grandangolare di Xiaomi 12.
La qualità è buona ma inferiore al modello di inizio anno.
Interessante il fatto che, scattando in alta risoluzione, è possibile poi in post andare a scegliere il rapporto di forma più adatto al nostro scopo.
Allo stesso modo anche i video, si può registrare fino alla risoluzione di 8K a 24 fps mentre può passare da un sensore all'altro durante la registrazione fino a 30 fps, sia in 1080p che 4K.

Batteria

La batteria di Xiaomi 12T Pro è da 5000 mAh, una capienza importante che offre una durata altrettanto importante. In termini di autonomia riesce ad offrire tra le 6 e le 7 ore di display acceso, impostando il refresh rate a 120 Hz (dinamico), risoluzione piena e nessuna tipologia di risparmio energetico.
All'occorrenza c'è poi la ricarica rapida a 120 W tramite cavo per cui si ricarica da 0 a 100 in soli (circa) 19 minuti.

Prezzo

Xiaomi 12T Pro viene venduto a 849€ nella versione 8/256 e a 899€ in quella 12/256. Quest'ultima è quella che gode della promozione di lancio più ghiotta, visto lo sconto che porta il prezzo a 849€.
La variante più "piccola" viene invece venduta in bundle con Redmi Pad.
Sono comunque entrambe promo di lancio, dopodiché i prezzi torneranno quelli di lancio.
A quel punto sarà indubbiamente difficile consigliarli a prezzo pieno, anche se purtroppo i tempi sono davvero cambiati.
Con i giusti sconti dei prossimi mesi questo Xiaomi 12T Pro è comunque una delle scelte più solide nel portafoglio di Xiaomi.

BLACK FRIDAY
offerte speciali
in arrivo
seguici sui social
ONGAME NETWORK 16

2 dicembre

marvel's midnights suns

un nuovo titolo che offre un combattimento tattico cinematografico

Marvel's Midnight Suns è l'evento crossover definitivo, che unisce la storia intricata, le relazioni tra i personaggi, la personalizzazione e la progressione di un GDR con la strategia tattica e le meccaniche di combattimento di un nuovo rivoluzionario gioco di strategia basato sulle carte.
All'interno del lato più oscuro dell'Universo Marvel potrai creare legami indivisibili con i leggendari supereroi Marvel e i pericolosi guerrieri sovrannaturali, nella lotta contro la minaccia più pericolosa che il mondo abbia mai affrontato: le forze demoniache di Lilith e l'anziano dio Chthon.
Marvel's Midnight Suns è un nuovo GdR tattico ambientato nel lato oscuro del Marvel Universe, in cui vi troverete faccia a faccia con le forze demoniache degli inferi e dovrete unirvi ai Midnight Suns, l'ultima linea di difesa della Terra.
Dopo secoli di torpore, Lilith, la madre dei demoni, è stata risvegliata dall'Hydra grazie a una combinazione di scienza e magia oscura e non si fermerà davanti a nulla per portare a compimento un'antica profezia che aprirà la strada al ritorno del suo malvagio padrone, Chthon.
Ormai allo stremo delle forze, gli Avengers decidono di combattere il fuoco con il fuoco e chiedono aiuto ai Midnight Suns, un gruppo di giovani eroi con poteri di origine soprannaturale, formato da Nico Minoru, Blade, Magik e Ghost Rider allo scopo di prevenire la stessa profezia che Lilith vuole far realizzare.
Insieme, riportano in vita un'antica leggenda: Hunter, l'erede di Lilith e l'unica, eroica creatura ad averla mai sconfitta.
Con il destino del mondo a rischio e un nemico che riesce a corrompere anche gli alleati, toccherà a voi combattere l'oscurità. Dal leggendario studio che ha cambiato per sempre i giochi di strategia, arriva un nuovo titolo che offre un combattimento tattico cinematografico con lo stile dei supereroi, la possibilità di forgiare amicizie con personaggi iconici e indimenticabili avventure che vi porteranno a esplorare le profondità del lato oscuro dell'universo Marvel.
LA VOSTRA AVVENTURA MARVEL
Giocate nei panni di Hunter, il primo eroe originale personalizzabile nel Marvel Universe.
Dovrete guidare una schiera di eroi leggendari che includono Avengers, X-Men, Runaways e tanti altri, con la possibilità di personalizzare la vostra squadra e scegliere le abilità più adatte al vostro stile di gioco, sbloccando i costumi iconici che faranno impazzire tutti i fan della Marvel.
ESPLORATE IL LATO OSCURO DELLA MARVEL
Affrontate le forze demoniache di Lilith e vivete una coinvolgente storia personale che porterà gli eroi che conoscete in un mondo ignoto, pieno di elementi mistici e soprannaturali.
La posta in gioco è più alta che mai e dovrete scontrarvi con le versioni corrotte di celebri personaggi Marvel per cercare di fermare Lilith e impedirle di riportare in vita Chthon, il suo malvagio padrone.
VIVETE IN MEZZO ALLE LEGGENDE
Sviluppate il vostro rapporto con gli eroi fuori dal campo di battaglia e rafforzate i legami personali con loro per sbloccare nuove abilità e vedere sotto una nuova luce i vostri personaggi Marvel preferiti come Iron Man, Wolverine e Captain America.
Addentratevi nei meandri della mistica Abbazia, la vostra base segreta personale, esploratene i dintorni e svelate i suoi misteri nascosti.
COMBATTETE E PENSATE COME UN SUPEREROE
Unitevi agli altri eroi, studiate il campo di battaglia per elaborare strategie e scagliare devastanti attacchi iconici contro le forze dell'oscurità.
Dai creatori di XCOM, la serie di giochi tattici acclamati dalla critica, nasce un nuovo sistema di combattimento coinvolgente e ampiamente personalizzabile, che premia le giocate creative con un tocco dello stile dei supereroi.

Sony DualSense Edge

in occasione dell'Opening Night Live della Gamescom 2022, Sony haannunciato un nuovo ed entusiasmante accessorio disponibile da gennaio

Il DualSense Edge è una versione superpotenziata dei suoi già straordinari controller DualSense, con pulsanti aggiuntivi, parti intercambiabili e molto altro ancora.
Le differenze subito evidenti a livello estetico riguardano la colorazione della croce direzionale e dei quattro tasti sulla parte destra: sono di colorazione scura così come anche il touchpad.
Cambia anche la conformazione della zona in cui sono alloggiati i due stick analogici - per una ragione che si dirà a breve - mentre nella parte inferiore si fanno notare i due grilletti assenti nella versione standard del controller.
Il prezzo è piuttosto elevato: 199,99 dollari negli Stati Uniti, 239,99 euro in Europa e 209,99 sterline nel Regno Unito.
Ciò significa che Sony non ha avuto la possibilità di scalzare dal mercato di terze parti controller del calibro di Scuf o AimController, e che il controller costerà poco meno della metà della PS5 stessa.
Tuttavia, sembra che si possa ottenere un ottimo rapporto qualità/prezzo.
Se si guarda il DualSense Edge dal davanti, non sembra molto diverso da un normale DualSense, anche se ha un touchpad nero invece che bianco come il modello normale.
Verrà inoltre fornito con una bella custodia bianca per il trasporto.
È chiaro che il controller si sentirà molto simile in mano, il che è una buona cosa vista l'eccellente ergonomia del DualSense standard.
Tuttavia, due indizi di una differenza sostanziale sono presenti sotto ciascun thumbstick, dove è possibile vedere una piccola levetta. Questi consentono di accedere a controlli rapidi, per regolare il volume, i livelli di ingresso del microfono o il profilo dei pulsanti, il tutto al volo.
Dato che il DualSense (e la maggior parte dei controller moderni) sono afflitti dalla deriva delle levette, è una grande novità che sarà possibile acquistare da PlayStation un'unità di ricambio per sostituire ciascuna levetta del DualSense Edge, senza dover ricorrere a un esperto per smontare il controller.
Il costo di queste unità di ricambio per le levette sarà di 20 euro, il che non è affatto eccessivo. Questo è un bene per la longevità, ma quando si tratta di giocare i cambiamenti più importanti sono sul retro del controller.
In primo luogo, e ovviamente, ci sono due pulsanti in più sul retro, che per impostazione predefinita hanno la forma di piccoli paddle a losanga, anche se è possibile sostituirli con versioni a leva se si preferisce.
Questi sono rimappabili, così come tutti i pulsanti del controller, e consentono di ottenere uno schema di controllo migliore per i giochi in cui si desidera accedere rapidamente a determinati pulsanti.
Ancora più impressionanti (avendo provato altri controller) sono i piccoli interruttori per modificare la distanza di corsa dei grilletti del pad: avere arresti variabili per rendere più facile sparare, pur potendo utilizzare il feedback aptico e la tensione dei grilletti del DualSense, è una grande combinazione che non molte offerte di terze parti sono riuscite a realizzare.
Il DualSense Edge sarà dotato di un cavo USB-C intrecciato che può essere agganciato al controller per evitare disconnessioni accidentali, il che è ottimo per il gioco competitivo in scenari live.
Avrà anche tre set di topper per i pollici per coloro che amano avere impugnature diverse sui loro stick.

Mono Black Midrange Standard

il colore nero domina il formato Standard

Con l'uscita di "Dominaria Unita" una nuova ondata di deck stanno conquistando lo Standard.
Tra questi c'è un deck molto semplice, ma decisamente devastante: il Mono Black Midrange.
La lista proposta è del giocatore LucasG1ggs che si è qualificato quarto allo Standard Challenge #12476829.

21 Palude
4 Campo della Rovina
1 Takenuma, Pantano Abbandonato
4 Dormiente Evoluto
4 Sfavorito Tenace
4 Intrusa del Cimitero // Ingorda del Cimitero
2 Tendaggi Celanti // Occhio Rivelatore
2 Sheoldred, l'Apocalisse
3 Liliana del Velo
2 Sorin l'Infelice
3 Invocare la Disperazione
3 Marcia del Dolore Miserabile
3 Stretta Infernale
2 Falcidiare
1 Sfondabanche degli Ineluttabili

4 Costrizione
2 Sfondabanche degli Ineluttabili
2 Stretta Parassitaria
1 Falcidiare
1 Stretta Infernale
1 Avaria Malefica
1 Ago Spinale
1 Junji, il Cielo di Mezzanotte
1 Sorin l'Infelice

L'archetipo "Mono Black" è vecchio quanto il gioco di Magic, ma è sempre decisamente efficace.
Il comparto terre è decisamente basilare, ma si notano le quattro "Campo della Rovina" che servono per bloccare i deck multicolore che sfruttano potenti terre speciali.
Il cuore del deck sono le creature, sono loro ad annichilire gli avversari con effetti di rimozione: senza possibilità di reazione, l'avversario può solo subire i nostri devastanti attacchi.
Ogni creatura ha un compito ben preciso: "Dormiente Evoluto", "Sfavorito Tenace" (entrambi devono attaccare infliggendo danni consistenti e costanti), "Intrusa del Cimitero // Ingorda del Cimitero" (ottima creatura aggressiva che rimuove il cimitero avversario), "Tendaggi Celanti // Occhio Rivelatore" (buona creatura difensiva da controllo che funge da scarta-carte), "Sheoldred, l'Apocalisse" (perfetta leggendaria da tortura, che genera un vantaggio contro le pescate degli avversari)
Abbiamo ben cinque copie di planeswalker, per la precisione: tre copie di "Liliana del Velo" (un classico del gioco competitivo, perfetta per controllare gli avversari) e "Sorin l'Infelice" (buon planeswalker da supporto per guadagnare carte, generare pedine e infliggere danni consistenti).
Le restanti magie sono removal di ogni genere (da "Falcidare" a "Stretta Mortale") e l'unica copia del veicolo "Sfondabanche degli Ineluttabili" (molto versatile per generare pedine e attaccare con una creatura di consistenza).
Oltre alle restanti copie delle copie del deck, in sideboard vediamo: "Costrizione" (ottima per fermare i deck Combo e Control), "Stretta Parassitaria", "Avaria Malefica" (removal aggiuntivi), "Ago Spinale" (per bloccare planeswalker e creature da combo) e "Junji, il Cielo di Mezzanotte" (ottima creatura evasiva da giocare contro i Control).
Questo deck sta dominando lo Standard attuale, tanto che la DCI ha dovuto prendere la decisione di bandire "Il Massacro del Gancio da Carne" che lo rendeva impossibile da fermare.
Adesso è un deck più equilibrato, ma rimane sempre un deck decisamente stabile e performante.
Consigliamo di provarlo, ma attenzione al prezzo che le singole carte stanno aumentando vertiginosamente!

MAGIC™
THE GATHERING

LA GUERRA DEI FRATELLI

ASSEMBLA LA TUA ARMATA ROBOTICA. LOTTA PER LA VITTORIA.

DISPONIBILE DAL 18 NOVEMBRE

©2022 WIZARDS OF THE COAST LLC

JUST Poké

MON STYLE

ABYSTYLE

GB eye INSPIRED BY YOU CREATED BY US

SONIC™ FRONTIERS

DISPONIBILE DAL 8 NOVEMBRE

7™
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH STEAM

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC FRONTIERS are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SEGA®